

30. MUSIK UND SOUND:

KUBRICK: *2001: ODYSSEE IM WELTRAUM.*

KONTAKTAUFNAHME ODER SCHWERELOSIGKEIT

Als Malerei vollzieht die Hand, was dem inneren Auge erscheint. Motorik und Sensorik begegnen sich. Hans Hartung, der wegen einer Kriegsverletzung oft vom Rollstuhl aus malt, arbeitet im Alter mit der Spritzpistole. Matisse, ans Bett gefesselt, verlängert seinen Pinsel auf drei Meter. Renoir, von der Gicht geplagt, ebenfalls im Rollstuhl, lässt sich den Pinsel an die Hand binden. Pollock malt mit großer Geste, scheut aber die Berührung der Leinwand, als gelte es, allein die körperlose Geste sich einschreiben zu lassen. Malerei ist Berührung auf Distanz.

Dann die Verzweifelten, wie Giacometti, die wieder und wieder mit den Händen ihre Objekte kneten – wieder und wieder versuchen, die Schnittstelle zwischen Hand und Auge zu überspielen. Die Übersetzung gelingt nicht. Sie bleibt Illusion, bleibt Bild. Das Bild realisiert sich als Spur am Ende der motorischen Koordination des Sensiblen. Es geht um Ausdruck, Abtrennung im Gleichnis des Bildens. Der bildstatische Moment erzeugt ein Schweben, das sich durch sich selbst erhält, eine Schwerelosigkeit, ein Gleichgewicht, Müdigkeit und Schlaf.

Was in Malerei gestimmter Raum ist, ist in Musik gestimmte Zeit, befördert ein Gefühl des Schwebens. Ophüls hat diesen Schwebezustand meisterhaft in der Eingangsszene von *DER REIGEN* zu Walzerklängen arrangiert. Seine Ausdrucksform ist der zarte Rausch des Ringelreins im $\frac{3}{4}$ -Takt. Da Tanzmusik umfassend auf den Körper wirkt, lässt sie vor allem auch im Film vergessen, was diesem an echter Tiefe fehlt: das Schwanken des Blicks, das stereoskopische Kalibrieren zur Erfassung der dritten Dimension. Dass man sich in der Filmmusik auf Wagner beruft, auf atmosphärischen Sound, gleitende Übertragungen, ist kein Zufall. Vermutlich sind wegen des Einsatzes atmosphärischer Musik bislang alle 3D-Animationen und stereoskopischen Tricks im Kino gescheitert. Auf Rummelplätzen, die eine Herausforderung und ein Training aller Raumdimensionen frei in ihren Fahrgeschäften simulieren, ist das Gefühl des Schwebens mit dem arrangierten Schrecken fehlender Erdgebundenheit und Orientierungslosigkeit verbunden. Dem stummen Bild begegnet hier ein durchdringendes Geschrei und ein ortloser Lärm. Filmmusik und atmosphärische Sounds sind in der Lage, ein Gefühl

für Schwerelosigkeit als Körperlosigkeit zu simulieren. Diese sinnliche, auf das Raumgefühl gerichtete Erfahrung, ergibt sich aus der Figur der Parabel. Im Parabelflug kann für eine kurze Zeit Schwerelosigkeit simuliert werden.

Rauschen hat weder quantitative noch qualitative Eigenschaften. Es existiert schwerelos. Ein einschlägiges Beispiel solcher Körperzustände gibt es in filmhistorisch paradigmatischen Szenen, Kubricks 2001: ODYSSEE IM WELTRAUM. (2001: A SPACE ODYSSEY, Regie: Stanley Kubrick, GB/USA 1968). Kubrick hat 1968 gezeigt, wie man dem Schrecken der Isolation und Orientierungslosigkeit, der Schwerelosigkeit entkommt, die jeden schon befallen hat, wenn er auf einem Waldweg die Richtung zu verlieren droht und an den kleinsten Indizien und Bruchstücken der Erinnerung versucht, aus dem Unwegsamen einen Weg zu rekonstruieren.

Wir haben den Rat von Descartes und Kant, einen geraden Weg zu wählen, um aus dem Wald zu kommen, schon abschlägig beschieden. Das ist eine falsche Strategie. Einerseits, weil der gerade Weg nicht mit dem Faktor Zeit rechnet, andererseits, weil im Waldrauschen selbst erst einmal ein Ich überhaupt sich eines Willens versichern muß. Man beginnt, in den Wald zu rufen; man beginnt, das „Singen im Wald“; man beginnt, sich in der Stimme von sich zu entfernen, um Widerstand wahrzunehmen. Jetzt erst kann man sich eine Weltorientierung *ausmalen*.

Erster Orientierungspunkt im Weltverhältnis ist für Kubrick deswegen der Sound. Anfangs sind es die unkoordinierten Laute einer Urhorde. Die Geräusche und Äußerungen haben keine Richtung, keine Taktung. Dann folgt eine Rhythmisierung der Zeit, der sonst das Gehen entspricht, zuerst das Aufeinanderzu- und Voneinanderweggehen. Die Urhorden duellieren sich am Wasserloch – so der epische Beginn von 2001.

Die Szene, die wir konkreter beschreiben wollen – vom Bild weg zum Raum –, bestimmt keinen Übergang zwischen dem Duell und der Form des Kreises, sondern die Bewegung des Kreisens *und* der Schwerelosigkeit einer im Weltraum nicht definierbaren Richtung.

Der Schnitt könnte radikaler nicht sein. Die Rahmung bildet die folgende Erzählhandlung: Im ersten Teil seines Films zeigt Kubrick die phylogenetische Entwicklung der Menschheit vom Affen bis zu jenem Moment der Entdeckung, in der einer der Affen einen Knochen als Waffe instrumentalisiert und einen Gegner erschlägt. Der solchermaßen als Waffe gebrauchte Knochen wird jubilierend in die Höhe geworfen, schwebt immer höher und höher und wird dann mit einem harten Schnitt in das Raumschiff verwandelt, das den Wissenschaftler Floyd zu einer Raumstation bringen soll,

die in der Nähe des Mondes kreist. Der Knochen macht übergangslos dem Raumschiff Platz, dessen Form jener des Knochens entspricht. Doch nicht ganz: Dazwischen sieht man einen Augenblick den *leeren* Himmel. Als das Raumschiff „einschwebt“, werden konzertant-kraftvoll die ersten Takte des Walzers AN DER SCHÖNEN BLAUEN DONAU eingespielt. Kubrick wählt zwischen dem Duell am Wasserloch und dem schwerelosen Schweben eine einfache Analogie. Er deduziert nicht: Zwischen dem Knochen als Waffe und dem Raumschiff besteht hinsichtlich des Versuchs der Konversion der *Verkörperung* im Ding keinerlei Unterschied. Man folgt der Ähnlichkeit der Analogie. Bei Kubrick dominiert jedoch nicht – wie bei Ophüls – der Liebesreigen, sondern der Erkenntnisreigen: Man kann von Zukunft nur etwas wissen, wenn sie sich wie im Walzer in Variationen wiederholt.

Wenn Schwindel eine Reaktion des Körpers auf den Vertrauensverlust der (Raum-)Orientierung darstellt, so hält im Taumel dieser Schwindel sich von einer Ohnmacht noch fern, wie wir es in VERTIGO beobachten konnten. Der Sprung ist ein Versuch der Neukalibrierung, Umorganisation in einem Kategoriensprung, der zwischen dem Knochen und dem Raumschiff analogisiert wird. Von Kubrick ist wohl anzunehmen, dass er den Film von Ophüls gekannt hat. Der Reigen als Tanzfigur wie der Walzer als sein musikalisches Pendant gelten als Sinnbild von Partnersuche und erotischer Verbindung. Das schwerelose Kreisen kommt in der Bilddarstellung durch die sich drehende Raumstation zum Ausdruck, aber auch durch die Bewegung der Mondscheibe im Fenster des Raumfahrzeugs, das den Wissenschaftler Floyd zum karussellartig kreisenden „Mutterschiff“ bringt. Alle Bewegungen sind relativ zueinander ausgeführt, einen orientierenden Horizont gibt es nicht. Für den Schwindel der Balance im Walzertakt sorgt eine rhythmische Schnittfrequenz. Die Raumstation wird zu den Walzerklängen aus unterschiedlichen Blickwinkeln gezeigt, sodass sie sich epizyklisch wie im Walzeranzug vorwärts und rückwärts zu drehen scheint. Somit ist die auch dem Film inhärente Zeit der Montage in der Walzerfigur funktional eingeschrieben. Diese Zeitorientierung ist trotz der Schwerelosigkeit gegeben, wirkt wohl-tuend und ist einem Schwindelgefühl ganz fern. Solch funktionale Kinematografie kann ein dezidierter Zeichenverkehr oder ein Dialog nur behindern – denn dann würde die Richtung bestimmt. Während die Darstellung des Instrumentariums im Raumschiff außen und innen zufällig zu sein scheint, eine Art natürliche Künstlichkeit suggeriert, sind die Inszenierungen in der Bild- und Tonsprache intuitiv, natürlich und harmonisch gehalten. Der Film ist insgesamt sehr dialogarm und die eigentliche Story rätselhaft.

Der Zeitsprung der Formanalogie in 2001 muss wohl Hunderttausende von Jahren betragen; er versetzt die in Zeitlupe gedrehten Walzerszenen in die Feststimmung eines in Schwerelosigkeit dahingleitenden Raumtransporters. Die Erhabenheit des Jubels, der Musik und der Schwerelosigkeit lassen keinerlei beängstigenden Gefühle aufkommen: Es gibt keine Bodenhaftung mehr, keine Gravitation. Im Innern des Raumtransporters sieht man die einem Kreisel ähnliche, noch nicht ganz fertig gestellte Raumstation im Fenster tanzen. Es handelt sich filmtechnisch noch um zweidimensionale Bildkulissen, die Kubrick in der Analogtechnik von 1968 (die Dreharbeiten begannen 1965, als die Betretung des Mondes noch in einiger Ferne lag) aufnimmt. Elektronische 3D-Animationen fehlen.

Floyd selbst schläft während des Flugs – er befindet sich auch innerlich im Modus der Schwerelosigkeit. Kubrick demonstriert mit einem Spezialeffekt, wie eine Stewardess (ein weißer Engel?) im Eingang zur Kabine um sich selbst kreisend mit einem Tablett auf Floyd zukommt, um ihm den Federhalter in die Tasche zu stecken, der sich in der Schwerelosigkeit selbstständig gemacht hat, in Wirklichkeit aber an unsichtbaren Fäden schwebt. „Science Fiction“ heißt immer auch: Einsatz von technischen Tricks gepaart mit szenischer Phantasie. Der phänomenale Karusselltrick der Stewardess wird später auch noch in dem Raumschiff angewandt, mit dem drei Astronauten zum Jupiter fliegen. Der weitere Verlauf der Story ist hier nicht von Belang. Interessant ist die Schwindeltechnik, durch die die schwerelose Drehung des Karusselltricks erzeugt wird. Man dreht nämlich die Kamera mit dem gesamten Setting und lässt den Schauspieler stets auf der Ebene der Gravitation durch das sich drehende Setting laufen. Der Zuschauer, der den gesamten Aufbau nicht im Blick hat, sondern sich mit dem Kameraauge identifiziert, hat dann den Eindruck, das Setting stünde still und die Schauspieler drehten sich tatsächlich gravitatisch um 360°. Wenn das Set sich mit der Kamera wie ein Hamsterrad dreht, ist das Karussell nicht nur ein Trick – es ist die Welt. Der Raum des Raumschiffs ist tatsächlich ein riesiges vertikales, etwa 9 Meter hohes Karussell – eine Art Riesenrad, wie man den Setfotos der Studioaufnahmen von 2001 entnehmen kann. Kubrick hat diesen Karusselltrick nicht erfunden (man kennt ihn schon aus Tanzfilmen der 1930er Jahre), aber er hat ihm seinen Stempel aufgedrückt. Der Schwindel besteht lediglich in einer Umkehrung der Bewegung von Objekt (Setting plus Kamera) und Subjekt (Schauspieler). Das Filmbild dreht sich, während der Zuschauer mit dem Schauspieler auf einer Ebene, derjenigen der Schwere verharrt. Der Schwindel ist nicht leicht zu durchschauen und nicht

leicht durchzuführen. Alle Hinweise auf eine Bezugsebene müssen beseitigt werden. Es ist wie in dem bekannten Witz: Nur die ganz Dämlichen drehen das Haus, um eine Glühbirne einzuschrauben. Auch die leichte Kalibrierung des Gleichgewichts, wie sie zustande kommt, wenn man versucht, einen Faden in ein Nadelöhr zu ziehen, fällt aus. Die Kamera gleitet auf Schienen. Es gibt nur zwei kontinuierliche, ruhige Bewegungen: die des Menschen und die des Raumschiffs. Selbstverständlich sind bei diesem Karusselltrick alle Requisiten unbeweglich fixiert, damit sie bei der Drehung des Sets sich nicht bewegen oder herunterfallen. Die Inversion von Subjekt und Weltorientierung ist vollkommen. Man sagt, Astronauten gewöhnten sich sehr schnell an einen Raum, in dem oben und unten keine Rolle mehr spielen, in dem Gravitation nicht mehr spürbar ist.

Der auditive Aspekt ist in dem Film für die Illusion aufklärend. Atmosphärischer Sound hat zunächst einmal gar keine Richtung. Wenn Kubrick den Walzer mit dem Karussell der Raumstation synchronisiert, ist es wirklich der Walzer, der führt und der die kreisenden Figuren in eine kreisende Zeit transferiert und so verhindert, dass wir in den Figuren wie gewohnt einen Referenten suchen. Wieder werden die Vermittlungen suspendiert. Die Geschichte kreist. Zwischen dem linear nach oben geworfenen Knochen und dem kreisenden Rund der Raumstation besteht ein wesentlicher Unterschied in der Figuration der Bewegung. Die Antworten auf die Frage nach der Herkunft des Menschen, des göttlichen Zuspruchs in Form des Monolithen, der symbolisch die Entwicklung der Menschheit auslöst, bleiben offen. Aber da derselbe schwarze, zeichenlose Monolith, der den Menschenaffen zur Benutzung eines Werkzeuges verhilft, nun in einer Vergegenwärtigung von Zukunft erneut auf dem Mond auftaucht, kann man auch hier von einer zyklischen Entwicklung ausgehen, innerhalb der sich die lineare als Illusion erweist, weil man in der Weltorientierung nicht weiß, in welcher Relation Zeit und Raum stehen. Im Wiederholungsfall ist es nicht der Knochen als Waffe, der einen Evolutionssprung andeutet, sondern die Konstruktion des Computers HAL 9000, der seine eigene Todestriebabwehr generiert. Der Monolith erscheint als Ausdruck von Energie, als Störquelle (er sendet einen entsetzlich hohen Sinuston), als Symbol der Taktung von evolutiver Zeit.

Der Zuschauer ist sehr mit der Koordinierung seines Wahrnehmungsräumtes beschäftigt und mit der Faszination der Schwerelosigkeit in nie gesehenen Bildwelten. Dort eröffnet uns Kubrick eine qualitative Ansicht dessen, was Lartigue in seinem kindlichen Experiment nacheinander durch Kreisen bzw. Blinzeln auszulösen versucht: einen kurzen Rausch, eine Absence, einen

Phasensprung – die Überwindung eines cartesianisch-euklidischen Raumes und einer chronologischen Zeit, die uns die Kultur durch den Entzug, die kurze Blindheit, den Traum, den Rausch gelehrt hat. Alle diese Zustände werden uns von Kubrick in unterschiedlichen Situationen offeriert, um die physiologische Koordinierung eines Ichs gegenüber der Welt zu entgrenzen und neu zu bestimmen.

Eine ähnliche Folge Schwerelosigkeit und raumatmosphärischer Erhabenheit, findet sich schon in den Dioramen. Nicht nur, dass man hier siegreichen Schlachten beiwohnen kann, die in einem endlos detaillierten Kreislauf vorbeiziehen, nein, in den aufwändigeren Dioramen wird man durch eine innere Kreisbühne tatsächlich *langsam* am Bildrund vorbeigeführt und erhält jenen schwerelosen Feldherrnblick, der dem Touristen in jedem besseren Drehrestaurant eines Fernsehturms (was für ein Name!) geboten wird. Auf die entsprechend insinuiierende Kaufhausmusik in diesen Etablissements wäre zu achten. Das Bodenkarussell erzeugt dieses Gefühl von Erhöhung nur bedingt. Einer Steigerung der Geschwindigkeit und Schwindelkräfte – bis hin zu denen moderner Achterbahnen – steht lustdialektisch immer auch eine luxuriöse Verlangsamung entgegen, die in die Nähe eines kunstreligiösen „Kairos“ oder einer auratischen Betrachtung führt. So zitiert Szabo „Chillrides“ einer „Metakirmes“ als Gegenmodell aggressiver Akzeleration, z.B. in den Drehrestaurants, Dioramen oder Kinderkarussells.

Wenn man jetzt dem Fahrgast auf diese Weise Zeit „schenkt“, enthebt man ihn des Entscheidungsstresses und plötzlich ist Raum (und Zeit) für eine ausgiebige Betrachtung der Umwelt. Zeit verrinnt nicht, sondern kondensiert sich. Wir erleben in dieser Situation die Umkehrung des paradoxen Kairos-Axioms. Jetzt, wo wir aufhören, dem geglückten Moment hinterher zu eilen, erleben und vergegenwärtigen wir ihn. Im Akt der Zeitverschwendung gewinnt der Mensch ein knappes Gut: Zeit.²⁰⁰

Neben diesen langsamen gibt es, ab Karussellgefährte an Seilen oder Ketten hängen. Die Nachbildung eines aus den 1830er Jahren sieht man kurz im Film KINDER DES OLYMP. Das aggressivere Kettenkarussell erweckt tatsächlich einen schwebenden Eindruck. Szabo kommt in seiner detaillierten Unterteilung der Rauschspiele über die Schaukel und das Bodenkarussell auch auf das Hänge- bzw. das spätere Kettenkarussell zu sprechen, das vor allem die Fliehkräfte stimuliert und somit die Schwindelerfahrung

²⁰⁰ Sascha Szabo: *Chillrides*. In: Ders. (Hg.): *Kultur des Vergnügens. Kirmes und Freizeitparks – Schausteller und Fahrgeschäfte. Facetten nicht-alltäglicher Orte*. Bielefeld 2009, S. 275-287, S. 285.

verstärkt, die Kubrick auf visuellem und akustischem Wege erzeugt.²⁰¹ Die Effekte sind die gleichen; Musik, Lärm, Rauschen und veränderte Geschwindigkeits- und Beschleunigungssituationen in sich immer weiter verdrehenden Epizykeln kommen als Irritationen der Ich-Auflösung hinzu.

Eine Karussellfahrt stellt eine massive Einwirkung auf den Gleichgewichtssinn dar. Durch das Drehen wird das Innenohr irritiert. Der Lärm der Kirmesveranstaltung wirkt auf die Gehörnerven ein und die Fahrt selbst irritiert die Sehgewohnheiten. Die Fahrt provoziert also eine tendenzielle Hilflosigkeit, einen Kontrollverlust durch die Irritation der Gleichgewichtsinne, man könnte hier von einem „Rausch der Reize“ sprechen.²⁰²

Wer einmal eine solche Fahrt in einem 4D-Kino mitgemacht hat – mir ist das vor Jahren auf dem Experimentalkinogelände *Futuroscope* bei Poitiers widerfahren –, wird zwischen dem mechanischen Schwindel der Karussells und dem optischen Schwindel der Filmfahrten kaum einen Unterschied ausmachen können. Vermutlich kommt es dem Film jedoch nicht auf die Einbeziehung körperlicher Schwere und Bewegung, sondern auf eine Irritation des psychischen Subjekts an. Kino ohne menschliche Figuren ist nur schwer vorstellbar. In 2001 kommt diesen nur eine Nebenrolle zu. Es sind die Maschinen und der Computer, die die Szene dominieren. Und deswegen muss man sie animieren und zum Sprechen bringen.

In einer Biografie zu Beethoven findet man bei Martin Geck den Hinweis, dass insbesondere die Geschichte der klassischen Musik ein spezifisches Pendeln zwischen „affectus“ und „numerus“ – zwischen Freiheit und Ordnung – austariert, das vor allem in den Wiederholungsstrukturen stabilisiert wird – und dessen „Kampfplatz“ so Geck²⁰³ der bevorzugte Aufenthaltsort Beethoven'schen Ringens mit der kompositorischen Form darstellt. In dieser Tradition steht sicher auch das Ringelspiel, das Kubrick in 2001 inszeniert – die Kreismotivik ist durchgehend und endet sehr metaphysisch-dunkel und rauschhaft in einen Bildertaumel einerseits und in einer Adaption der zyklischen Spirale von Tod und Geburt im letzten Teil des Films. Kubricks 2001 ist eine Saturnalie, ein Fest des bewegten, schwerelos kreisenden Bildes, der Musik. An einer anderen Stelle lässt Geck den Musikästheten (und schärfsten Kritiker Wagners) Hanslink davon sprechen, dass der auf Erregung und

²⁰¹ Szabo: *Rausch und Rummel*, S. 135ff.

²⁰² Ebd., S. 137.

²⁰³ Martin Geck: *Beethoven. Der Schöpfer und sein Universum*. München 2020, S. 80f.

Gefühl basierende Zugang zur Musik „nicht anschaulich, sondern pathologisch“ sei. Davon macht Kubrick im dritten Teil seines Epos, der Reise zum Jupiter, ausgiebig Gebrauch. Es ist nun nicht mehr die Musik, sondern das Rauschen, Zischen, Klirren, aber auch die geräuschvolle Stille (was man im Film „Atmo“ nennt) der eigentlich unhörbaren Computerfunktionen, die die Atmosphäre einer beängstigenden Technik vermitteln, in deren Mikrostruktur jede Orientierung verloren geht. Es handelt sich nur noch um einzelne Kürzel, die wie Kommandos auf den Computerbildschirmen erscheinen: *VEH NAV ATM*; es folgt ein kurzes Flimmern einer Eingangszeile, dann der Ablauf einer Textkette oder einer epigrammatischen Darstellung – die Arbeitsweise von Affekt, Orientierung, Erinnerung, – sehr anthropogen wird hier Lartigues Gedächtnisszenifikation nachgespielt. Als Vorspiel zur pathologischen Wirkung der Musik wird weder der wagnerianische Tausmel noch der Walzer hörbar, sondern das Eigenrauschen der Maschine, ihr Arbeitssound. Ihm entspricht auf der Ebene des akustischen Vordergrundes der Einsatz der Musik von Ligeti, die zu jener von Strauss kontrastiert. Man erinnere sich an die Nahaufnahme des Ohres am Ende von *BLUE VELVET*, bei der – durch Vogelgezwitscher geweckt – der Protagonist in die Wirklichkeit zurückfindet. Die Kamera gleitet aus dem dunklen Innenohr in die sonnendurchflutete Gartenwirklichkeit einer amerikanischen Vorstadt und verbindet orientierende Bildwerdung mit den Gleichgewichtsorganen einer aus einem bizarren Rausch erwachenden Person, die fragt, „Wo bin ich?“ – statt: „Wer bin ich?“ Man muss sich auch der *Jungfräulichen Empfängnis* erinnern, die Maria in traditionellen Darstellungen durch das Ohr geschieht, während sie in einem Text des Alten Testaments liest. Der Schwindel ist trainiert: Lesend sehen; hören ohne Laut. Umgekehrt muss das Eindringen ins Ohr angstbesetzt sein. Wie spricht der Engel? „Fürchte dich nicht ...“ Das Ohr ist der Vorraum einer neuen Geburt – im Hinterzimmer arrangieren sich die Gleichgewichtsorgane.

Kubrick spielt nur mit der Vorstufe der Angst. Sein Film vermeidet den Schock, die Ereignisse gleiten ineinander. Die Analogiesprünge eröffnen dem Zuseher Imaginations- und Interpretationsräume. Auf der Ebene des Science-Fiction schafft er dadurch die Möglichkeit des kritischen Einspruchs der Gegenwart (1968) auf die Zukunft (2001), die heute schon Vergangenheit ist, obwohl Kubrick daran gearbeitet hat, sie zeitlos erscheinen zu lassen. Ihre historische Modernität liegt in der Hoffnung auf technisierte Zukunft.